



IAN LIVINGSTONE'S

DEATHTRAP

Dungeon

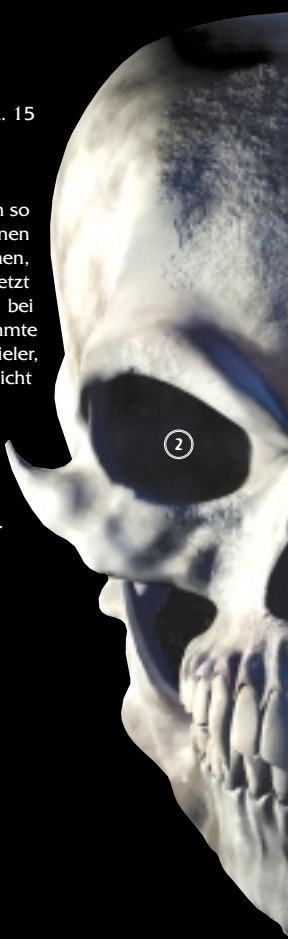
Asylum

EIDOS
INTERACTIVE

Hinweise für Ihre Gesundheit

• Bei längerem Spielen sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden. • Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind.

• Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum und setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt. • Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Computerspiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Wenn Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Computerspielen Ihren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.





INHALT

Installation	4	Nahkampfwaffen	18
Einleitung	5	Distanzwaffen	19
		Zaubersprüche	21
Das Hauptmenü	6	Tränke und Talismane	23
Zurück zum Spiel	6	Talisman mit sofortiger	
Neues Spiel	6	Wirkung	25
Solo-Spiel	6		
Mehrspieler-Modus	7	Die Bewohner	
Spiel laden/sichern	9	des Labyrinths	26
Einstellungen	9		
Grafik-Einstellungen	10	Die Mitwirkenden	27
Sound- Einstellungen	11		
Tastaturbefehle ändern	11	Hotline	29
Hardware-Einstellungen	12		
So steuern Sie			
Ihren Helden	13		
Tastaturbefehle	13		
Gesundheit	15		
Fortbewegung	15		
Kampf	15		
Springen und klettern	16		
Gegenstände aktivieren,			
Dinge suchen	16		
Orientierung	16		
Gift	17		
Wirkungsdauer von			
Zaubern, Tränken			
und Schwertern	17		

Installation von Deathtrap Dungeon

Systemanforderungen

PC mit Pentium 90-Prozessor oder schneller, mindestens 16 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk, Maus und Windows 95.

Installation

1. Legen Sie die Deathtrap Dungeon-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Sollte das Spiel nicht automatisch starten, dann tun Sie folgendes:
 - Klicken Sie auf Arbeitsplatz
 - Klicken Sie auf das Symbol für Ihr CD-ROM-Laufwerk
 - Klicken Sie hier auf SETUP.EXE, um das Installations Menü aufzurufen.
2. Windows erkennt das Installationsprogramm des Spiels automatisch und startet es. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um Deathtrap Dungeon zu installieren.

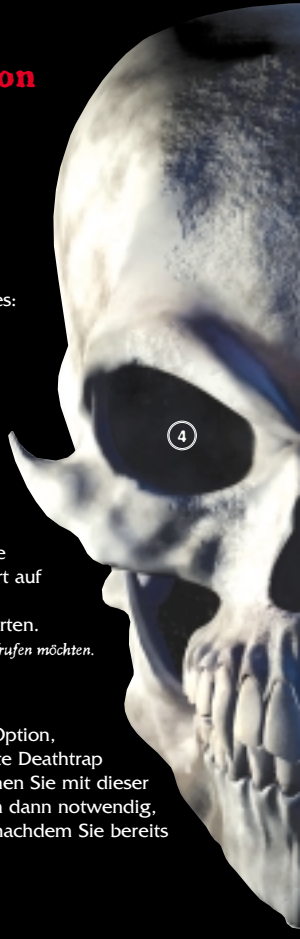
So starten Sie das Spiel

Legen Sie die Deathtrap Dungeon-CD in Ihr Laufwerk. Klicken Sie anschließend auf das Windows 95-Startmenü, und gehen Sie dort auf den Ordner Programme. Wählen Sie hier den Ordner Deathtrap Dungeon, und klicken Sie auf das Spiel-Icon, um das Spiel zu starten.

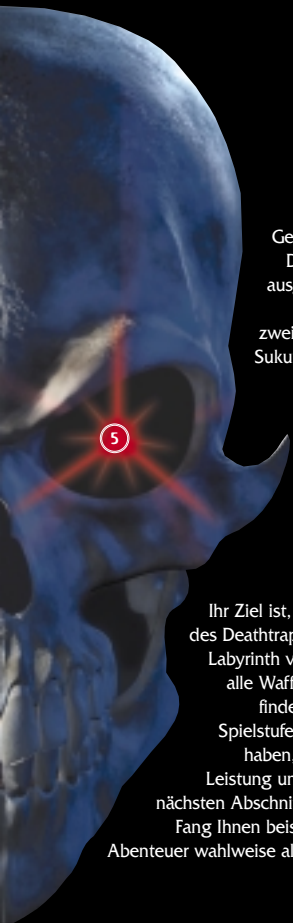
Hinweis: Die Deathtrap Dungeon-CD muß im Laufwerk liegen, wenn Sie das Spiel aufrufen möchten.

Konfiguration für 3-D-Grafikkarte

Im Start-Menü von Windows 95 finden Sie eine Konfigurations-Option, um Deathtrap Dungeon an Ihre 3-D-Grafikkarte anzupassen. Sollte Deathtrap Dungeon Ihre Grafikkarte nicht automatisch erkennen, dann können Sie mit dieser Option die Spieleinstellungen verändern. Dieser Schritt vor allem dann notwendig, wenn Sie Ihr System mit einer neuen 3-D-Grafikkarte ergänzen, nachdem Sie bereits Deathtrap Dungeon installiert haben.



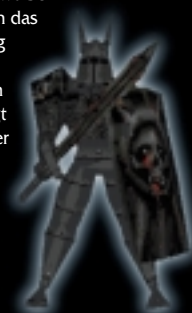
DEATHTRAP DUNGEON, DIE VORGESCHICHTE



Fang, die Stadt der verlorenen Seelen, war einst bekannt als Stadt des Überflusses. Doch seit einiger Zeit wird Fang mit eiserner Faust vom tyrannischen Baron Sukumvit regiert. Tief in der Bergkette, die über Fang emporragt, ließ er ein Labyrinth erbauen, das er mit allen erdenklichen Gemeinheiten, Fallen und abscheulichen Monstern bestückte: den Deathtrap Dungeon. Fortan wurde jeder, der sich Sukumvit widersetzte, im Labyrinth ausgesetzt. Keiner ist ihm lebend entkommen. Da der Baron aber im Inneren seiner schwarzen Seele ein leidenschaftlicher Spieler ist und seinen zweifelhaften Ruhm genießt, ersann er eine ganz besondere Herausforderung. Sukumvit ließ verkünden, daß jeder Fremde willkommen sei, das ausgedehnte Verlies freiwillig zu betreten. Wer die Widrigkeiten des Labyrinths überwindet und seinen gefährlichsten Bewacher, den roten Drachen Melkor, besiegt, erhält zur Belohnung 10.000 Goldstücke und befreit die Stadt Fang. Im ersten Jahr versuchten siebzehn tapferer Kämpfer, den 'Marsch' zu überstehen, wie er später jedermann bekannt wurde. Keiner von ihnen tauchte jemals wieder auf. Nun haben auch Sie beschlossen, den 'Marsch' anzutreten.

Das Spiel

Ihr Ziel ist, Melkor, den roten Drachen, zu besiegen und die Gewölbe des Deathtrap Dungeon lebend zu verlassen. Während Sie tiefer in das Labyrinth vordringen, sollten Sie zu Ihrer eigenen Unterstützung alle Waffen und magischen Gegenstände mitnehmen, die Sie finden können. Sie beginnen Ihr Abenteuer auf der ersten Spielstufe, der Turmspitze. Wenn Sie einen Abschnitt bewältigt haben, sehen Sie anschließend eine Zusammenfassung Ihrer Leistung und einen kurzen "Einsatzbefehl", der Ihre Aufgabe im nächsten Abschnitt beschreibt. Viel Glück (und mögen die Götter von Fang Ihnen beistehen. Sie können es gebrauchen. Sie bestreiten Ihr Abenteuer wahlweise als Held 'Kettenhund' oder als Kriegerin 'Roter Lotus'.



DAS HAUPTMENÜ

Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal starten, gelangen Sie im Anschluß an den Vorspann in das Hauptmenü. Es zeigt Ihnen sechs gehörnte Schädel an einer Wand. Je nachdem, welchen Schädel Sie anklicken, haben Sie Zugriff auf die Optionen 'Zurück zum Spiel', 'Neues Spiel', 'Spiel speichern', 'Spiel laden', 'Set up' und 'Beenden'. Verwenden Sie die Maus, um Ihre Wahl zu treffen.



Zurück zum Spiel

Wenn Sie diesen Schädel anklicken, kommen Sie ins laufende Spiel zurück.

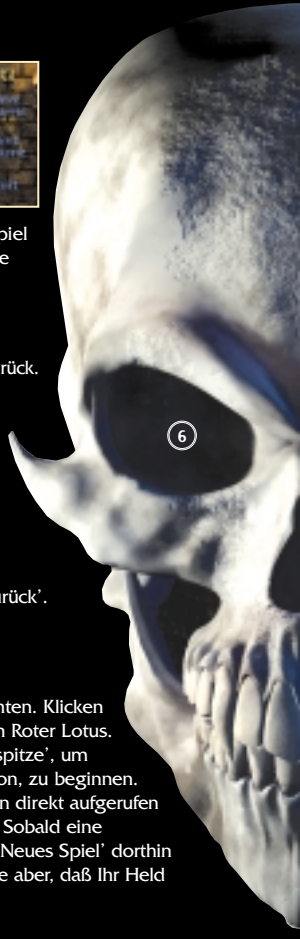
Neues Spiel

Wenn Sie auf den Schädel 'Neues Spiel' klicken, erscheinen auf dem Bildschirm zwei antike Wälzer mit den Titeln 'Ein Spieler' und 'Mehrere Spieler'. Durch einen Klick darauf wählen Sie zwischen beiden Optionen. Am unteren Bildschirmrand sehen Sie eine kreisende Axt mit dem Hinweis 'Zurück'. Wenn Sie die Axt anklicken, gelangen Sie ins Hauptmenü zurück.



Ein Spieler: SOLO-SPIEL

An dieser Stelle wählen Sie die Figur aus, mit der Sie spielen möchten. Klicken Sie dazu entweder auf den Helden Kettenhund oder auf die Heldin Roter Lotus. Anschließend klicken Sie auf den ersten Abschnitt, 'Die Kirchturmspitze', um Ihren Abstieg in das Verlies des Schreckens, das Deathtrap Dungeon, zu beginnen. Die anderen Spielstufen unterhalb der Turmspitze können erst dann direkt aufgerufen werden, wenn Sie sie in der richtigen Reihenfolge beendet haben. Sobald eine Spielstufe abgeschlossen ist, können Sie jederzeit über das Menü 'Neues Spiel' dorthin zurückkehren und den Abschnitt noch einmal spielen. Beachten Sie aber, daß Ihr Held





(oder Ihre Heldin) beim Wiederholen eines bereits bewältigten Abschnitts ohne die im fortlaufenden Spiel aufgelesenen Ausrüstungsgegenstände antritt. Sie können also das ganze Abenteuer von Anfang bis Ende oder auch nur zum Teil spielen und dann gezielt Ihre Lieblingsgegend auswählen und noch einmal dorthin zurückkehren. Wenn Sie auf 'Zurück' klicken, gelangen Sie zurück zum Bildschirm 'Neues Spiel'.

Mehrspieler-Modus

Bis zu acht Spieler können in einem lokalen Netzwerk gegeneinander antreten. (Ein Klick auf 'Zurück' bringt Sie wieder zum Bild 'Neues Spiel'.) Klicken Sie auf 'Heldenname' und geben Sie einen Namen für Ihren Abenteurer oder Ihre Abenteurerin ein. Der Name darf bis zu 13 Zeichen lang sein. Wählen Sie, ob Sie mit der männlichen oder der weiblichen Figur spielen möchten und legen Sie dann die Farbe Ihres Kämpfers fest: Rot, Grün, Blau oder Gelb. Dazu klicken Sie den Schild in der gewünschten Farbe an. Unter den Schilden sehen Sie ein Bild des gewählten Abschnitts im Netzwerk, den Sie durchspielen möchten. Klicken Sie auf die Pfeile neben dem Bild, um die im Netzwerk verfügbaren Spielstufen zu durchlaufen. Die Zahl unter dem Bild gibt die Zahl der Mitspieler dieser Runde an. Klicken Sie sie an, um die gewünschte Nummer einzustellen. Bis zu acht Teilnehmer können sich gleichzeitig im Netzwerkspiel von Deathtrap Dungeon tummeln. Sie können auch den Spielmodus individuell einstellen.

Mit der Option 'Anzahl der Opfer' entscheiden Sie, ob Sie sich in ein normales 'Todesspiel' begeben oder ob sie Letzter Mann' spielen möchten. Indem Sie in der Option 'Anzahl der Opfer' eine höhere Zahl als 1 eingeben, erwartet Sie das 'Todesspiel': Sieger ist hier, wer zuerst die eingegebene Zahl besiegtter Gegner hinter

sich läßt. Geben Sie bei 'Anzahl der Opfer' eine 0 ein, dann spielen Sie 'Letzter Mann' - nur wer am Schluß noch steht kann hier der Sieger sein.

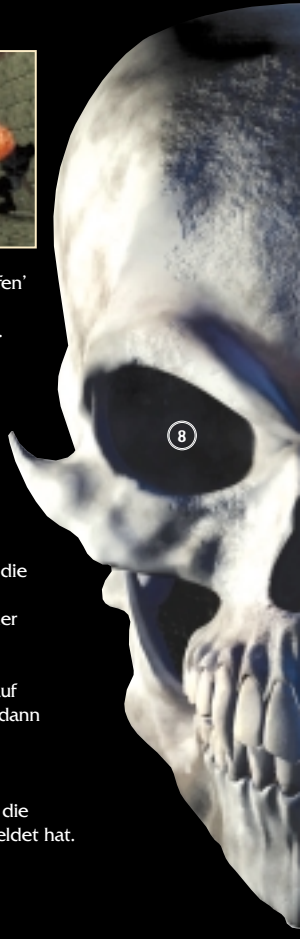
Klicken Sie nun auf einzelne Nahkampf- und Distanzwaffen, um jene zu wählen, die als Extras im Spiel verfügbar sein sollen. Ein Sternchen rechts neben dem Menü für 'Nahkampf- und Schußwaffen' wählt sämtliche Nahkampf- und Distanzwaffen, die im Spiel erscheinen bzw. macht die Wahl rückgängig.

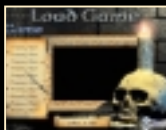
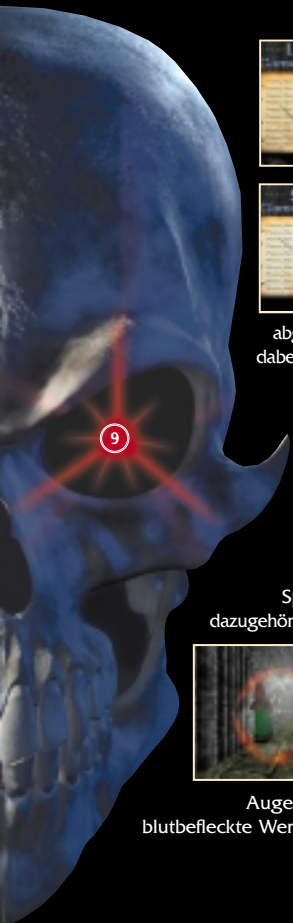
Darunter sehen Sie ein Menü, in dem Sie festlegen, ob es im Spiel Heiltränke, Zaubersprüche oder andere Tränke und Talismane geben soll. Wenn Sie auf die Hand des Chaos klicken, werden alle im Spiel möglichen Extras durch Zufall bestimmt.

Um ein Spiel zu starten, klicken Sie auf die Bildschirmmeldung 'Spiel starten' . Vorher müssen Sie bereits die Anzahl der Spieler und die Karte festgelegt haben.

Um einem Spiel beizutreten klicken Sie auf die Meldung 'Mitspielen'. Sie brauchen dann nicht die Anzahl der Spieler festlegen, oder eine Karte auswählen.

Das Spiel beginnt erst, nachdem sich die korrekte Anzahl von Spielern angemeldet hat.





Spiel laden und speichern

Sie können Ihren Spielfortschritt nur abspeichern, wenn Ihr Held oder Ihre Heldin sich an einer Sicherungsstelle befindet. Diese Sicherungsstellen sind innerhalb des Spiels an schwebenden und weiß oder rot leuchtenden Deathtrap-Dungeon-Schädeln zu erkennen. An weißen Schädeln kostet das Sichern nichts, doch wenn Sie an einem roten speichern möchten, müssen Sie dafür 5 Goldmünzen bezahlen. Die Summe wird automatisch von Ihrem Geldbestand abgezogen. Kronen sind 3 Goldmünzen wert. Wenn Sie nicht genug Bares dabei haben, müssen Sie einen weißen Schädel suchen. Sonst können Sie Ihr Spiel erst sichern, wenn Sie genügend Gold oder Kronen gesammelt haben. Halten Sie also nach Barem Ausschau. Um Ihr Spiel an einem Schädel zu sichern, drücken Sie die Leertaste oder ESC. Damit öffnen Sie das Hauptmenü. Klicken Sie dann auf 'Spiel sichern' und wählen Sie einen Speicherplatz aus, um Ihren Spielstand abzuspeichern. Im großen Fenster wird ein Foto mit der aktuellen Position Ihres Helden oder Ihrer Heldin abgebildet. Klicken Sie auf das Bild im Fenster, damit das Spiel tatsächlich gesichert wird. Sie können einen zuvor gesicherten Spielstand jederzeit über das Hauptmenü laden. Klicken Sie auf den Speicherplatz mit dem gewünschten Spielstand und anschließend auf das dazugehörige Bild, um Ihre Wahl zu bestätigen. Dann setzen Sie das Abenteuer an der Stelle fort, an der Sie es abgespeichert haben.



EINSTELLUNGEN

Wenn Sie diesen Schädel anklicken, finden Sie sich in der Werkstatt des irren Chaos-Alchimisten Folterknecht wieder. Auf dem Tisch verstreut sehen Sie: ein Augenpaar, ein Ohr im Einmachglas, einen Schlüsselbund und ein paar blutbefleckte Werkzeuge und Morgensterne. Klicken Sie auf die rotierende Axt am unteren Bildschirmrand, um ins Hauptmenü zurückzukehren.

DIE AUGEN Grafik-Einstellungen



Bildschirmauflösung

Wenn Sie hier klicken, werden Ihnen verschiedene Bildschirmauflösungen angeboten. Wählen Sie die Konfiguration, mit der Ihr System am besten arbeitet.

Bildschirmdarstellung

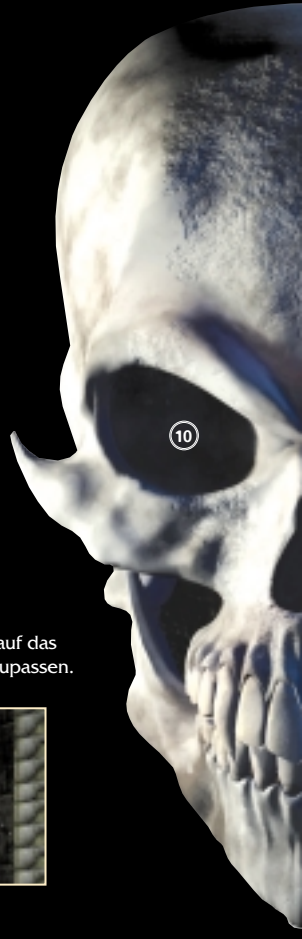
Hiermit schalten Sie zwischen 'Vollbild' und 'Breitbild' um.

Helligkeit

Klicken Sie auf das Plus- bzw. Minuszeichen, um den Bildschirm heller oder dunkler werden zu lassen. Sie können auch den Schieberegler auf die gewünschte Helligkeitsstufe ziehen.

Bildgröße

Klicken und ziehen Sie die gezeigte Abbildung oder klicken Sie auf das Plus- bzw. Minuszeichen, um die Bildgröße Ihren Wünschen anzupassen.



DAS EINGEMACHTE OHR Sound-Einstellungen

Wenn Sie auf das Ohr klicken, gelangen Sie zum Menü 'Sound-Einstellungen'. Unter dem Opfer auf der Streckbank befindet sich ein skelettierter Scrollbalken. Wenn Sie auf die Minus- oder Pluszeichen klicken oder den Schädel entlang des Balkens ziehen, verringert bzw. erhöht sich die Lautstärke der Soundeffekte im Spiel.



Hören Sie, wie laut der Mann auf der Bank schreit, um die gewünschte Lautstärke zu finden.

Unterhalb der Ork-Band gibt es einen weiteren Scrollbalken. Er funktioniert genau wie der für die Soundeffekte, regelt jedoch die Musiklautstärke. Lassen Sie die Band spielen, um die richtige Lautstärke herauszuhören.

DER SCHLÜSSELBUND Tastatur/Maus/Joystick einstellen

Wenn Sie die Schlüssel anklicken, erscheint ein Bildschirm, der alle Standardeinstellungen der Tastaturbefehle, der Maus und, sofern aktiviert, der Joystickbefehle anzeigt.



Verwenden Sie die Maus oder die Pfeiltasten, um einen Tastaturbefehl zu wählen. Drücken Sie die Eingabetaste, um ihn zu ändern.

Drücken Sie nun die gewünschte Taste, die Sie für diesen Befehl benutzen möchten und bestätigen Sie mit der Eingabetaste, daß der Befehl übernommen wird.

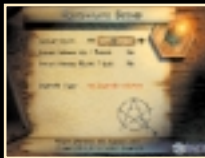
Wenn Sie die Mausbefehle festlegen möchten, klicken Sie auf die linke bzw. rechte Maustaste, um die verfügbaren Mausbefehle zu durchlaufen. Mit der Eingabetaste wird der gewünschte Mausbefehl belegt.

Mit Ihrem Joystick durchlaufen Sie die verfügbaren Joystickbefehle, die Sie anschließend mit der Eingabetaste festlegen.

Falls Sie es sich anders überlegt haben, betätigen Sie die Esc-Taste. Dann wird die vorherige Taste wieder aktiviert. Wenn Sie auf die Bildtaste 'Standardeinstellung' klicken, werden alle Befehle wieder auf die standardmäßig vorgegebenen Tasten gelegt.

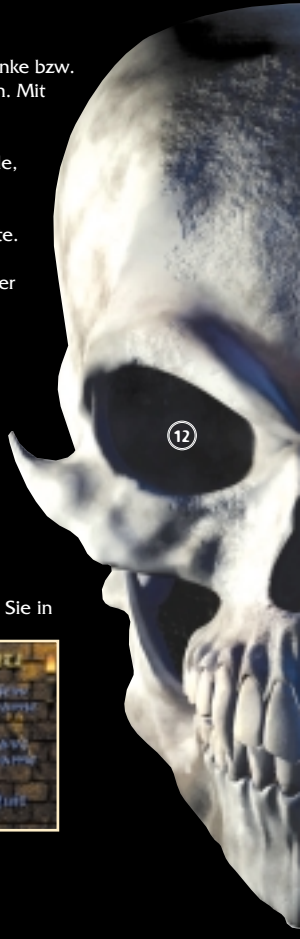
Morgenstern und blutige Werkzeuge HARDWARE- EINSTELLUNGEN

Hier kann die Mausempfindlichkeit eingestellt werden. Sollten Sie einen Joystick angeschlossen und konfiguriert haben, dann erscheint hier Ihr Joystick-Typ. Dessen Tastaturbelegung und Kalibrierung können Sie am Pentagramm im Bild ausprobieren. Um die Konfiguration von Maus und Joystick zu verändern, müssen Sie in das Schlüsselbund-Menü (Tastatur/Maus/Joystick) zurückkehren.



Beenden

Klicken Sie auf diesen Schädel, um das Spiel zu verlassen. Klicken Sie auf JA, wenn Sie Deathtrap Dungeon verlassen wollen oder auf NEIN, wenn Sie zum Hauptmenü zurückkehren möchten.



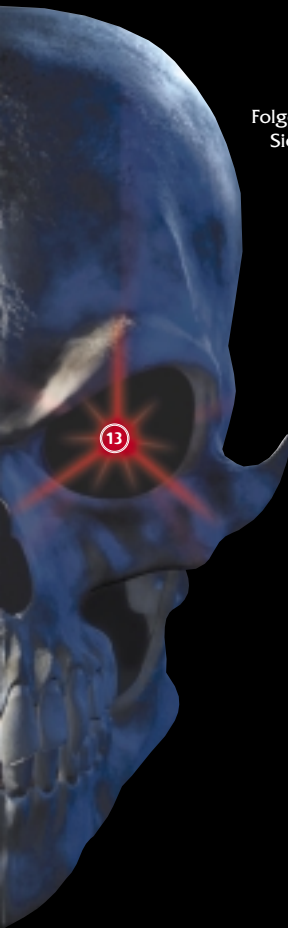
SO STEuern SIE IHREN HELDEN

Folgende Maus- und Tastaturbelegung ist standardmäßig vorgegeben. Sie können die Steuerung aber im Hauptmenü individuell anpassen. Wählen Sie 'Einstellungen' und dann den Schlüsselbund.

Tastaturbefehle

Bewegung

(Pfeil aufwärts)	Vorwärts gehen
(Pfeil nach links)	Nach links wenden
(Pfeil nach rechts)	Nach rechts wenden
(Pfeil abwärts)	Rückwärts gehen
(Taste A und Pfeiltaste)	Laufen
(Taste A und Pfeil rechts/links)	Schnelle Drehung
(Taste Y und Pfeil rechts/links)	Schritt zur Seite
(Taste Y und Pfeil auf-/abwärts)	Schritt vor-/rückwärts
(Eingabetaste)	Springen oder, im Angesicht einer Mauer, klettern. Ist das Hindernis zu hoch, um erklommen zu werden, springt Ihr Held auf der Stelle. Beachten Sie beim Sprung: Je schneller Ihre Bewegung, desto weiter springen Sie. Die Anzeige im Bild gibt an, wie weit Sie springen können.
(Eingabetaste und Pfeiltaste)	In Pfeilrichtung springen.



Im Kampf

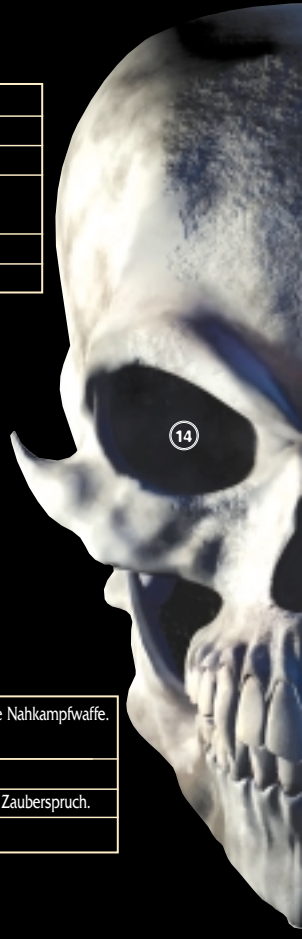
(Feststelltaste und Pfeil nach links)	Stoßen oder stechen
(Feststelltaste und Pfeil nach rechts)	Schlagen
(Feststelltaste und Pfeil abwärts)	Abwehren
(Feststelltaste und Pfeile rechts und links)	Angriff nach hinten
(S)	Gewählten Zauber auslösen
(Feststelltaste)	Gewählte Schußwaffe auslösen

Verschiedene

(Escape)	Zurück zum Hauptmenü
(Leertaste)	Ein Bildschirmobjekt aktivieren oder benutzen, z. B. eine Tür öffnen, einen Mechanismus für einen Aufzug in Gang setzen oder einen Hebel bewegen.
(Tabulatortaste)	Aktiviert die Ansicht aus der Perspektive des Helden. Mit den Pfeiltasten können Sie in die Runde schauen, während Sie die Tabulatortaste gedrückt halten. Wenn Sie die Feststelltaste drücken, wird eine Schußwaffe in die Richtung abgefeuert, in die Sie gerade blicken.

Funktionstasten

(F1 gefolgt von Nummerntaste)	Ruft das Menü 'Nahkampfwaffen' auf und wählt eine Nahkampfwaffe.
(F2 gefolgt von Nummerntaste)	Ruft das Menü 'Schußwaffen' auf und wählt eine Schuß- oder Wurfwaffe.
(F3 gefolgt von Nummerntaste)	Ruft das Menü 'Zaubersprüche' auf und wählt einen Zauberspruch.
(F4 gefolgt von Nummerntaste)	Ruft das Menü 'Tränke' auf und wählt einen Trank.



Gesundheit

Sie beginnen Ihr Abenteuer mit 100 Gesundheitspunkten. Sie sind als Zahl neben dem weißen Schädel links oben im Bild eingetraget. Wenn Ihre Punkte auf Null absinken, verlieren Sie das Bildschirmleben.



Fortbewegung

Halten Sie die Pfeiltaste nach oben gedrückt, wenn Ihr Held sich vorwärts bewegen soll. Wenn Sie die Pfeiltaste nach unten drücken, bewegt er sich rückwärts. Drücken Sie die Pfeiltaste nach links bzw. rechts, wenn Ihr Held sich in die entsprechende Richtung drehen soll. Um seine Bewegung in eine beliebige Richtung zu beschleunigen, drücken Sie gleichzeitig mit der Pfeiltaste die Taste 'A'. Wenn Ihr Held vorsichtige Schritte zur Seite machen soll, drücken Sie gleichzeitig mit der Pfeiltaste nach links bzw. rechts die Taste 'Y'. Drücken Sie 'Y' gleichzeitig mit der Pfeiltaste nach oben bzw. unten, um kleine Schritte vor- bzw. rückwärts zu machen. Während der mit 'Y' gemachten Schritte kann Ihr Held garantiert nicht von Vorsprüngen hinunterfallen.

Kampf

Halten Sie die Feststelltaste gedrückt, während Sie die Pfeiltasten drücken. Dann greift Ihr Held oder Ihre Heldin an. Es gibt bei gedrückter Pfeiltaste eine Vielzahl von Kombinationsmöglichkeiten, auf den Gegner einzuschlagen, zu hauen, stoßen, stechen und abzuwehren. Üben Sie die verschiedenen Angriffs- und Verteidigungsarten. Wenn Sie eine Schußwaffe gewählt haben, wird sie durch Drücken der Feststelltaste abgefeuert. Wenn Sie Taste 'S' betätigen, wird dagegen der gewählte Zauberspruch angewendet. Einen Zauber können Sie auch dann beschwören, wenn Ihr Held oder Ihre Heldin eine Waffe in der Hand hält. Deathtrap Dungeon verfügt über ein automatisches Zielsystem: Gefeuert wird immer auf das nächstliegende Ziel in Blickrichtung. Um die Zielrichtung Ihres Schusses fein einzustellen, drücken Sie zuerst die Tabulatortaste. Damit schalten Sie auf die Ansicht aus der Perspektive des Helden um. Benutzen Sie dann die Pfeiltasten, um

das Blickfeld auf dem Bildschirm zu verschieben, bis die Richtung stimmt. Dann heißt es: Feuer frei! Sie können selbstverständlich auch aus der 'normalen' Perspektive, der Sicht eines Dritten, schießen.

Springen und klettern

Sobald Sie die Eingabetaste drücken, springt Ihre Spielfigur gerade nach oben. Wenn Sie die Eingabetaste betätigen, während Ihr Held geht oder sogar rennt, springt er nach vorne. Je schneller er sich bewegt, desto weiter kann er auch springen. Sie werden einen langen Anlauf brauchen, um die breiten Schluchten des Verlieses mit einem Riesensatz zu überspringen! Drücken Sie die Eingabetaste und den Pfeil nach rechts oder nach links, um Ihren Helden zur Seite springen zu lassen. Ein Druck auf die Eingabetaste und den Pfeil nach unten läßt Ihre Spielfigur ein Stück rückwärts hüpfen. Wenn Sie direkt vor einer Wand oder einem Felsblock stehen und die Eingabetaste drücken, wird Ihr Kämpfer hinaufklettern, sofern es möglich ist. Springt er auf der Stelle, ist der Aufstieg nicht zu bewältigen.

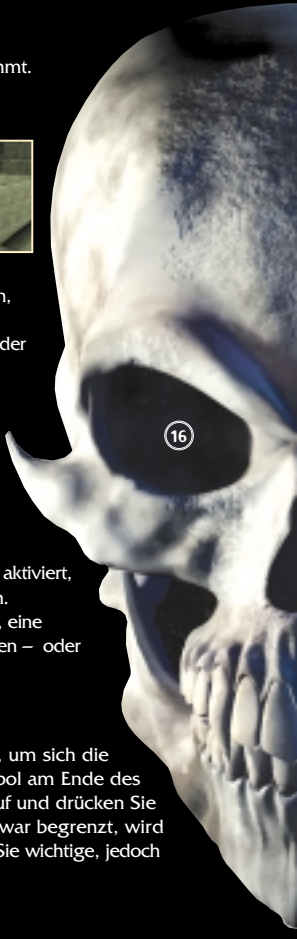


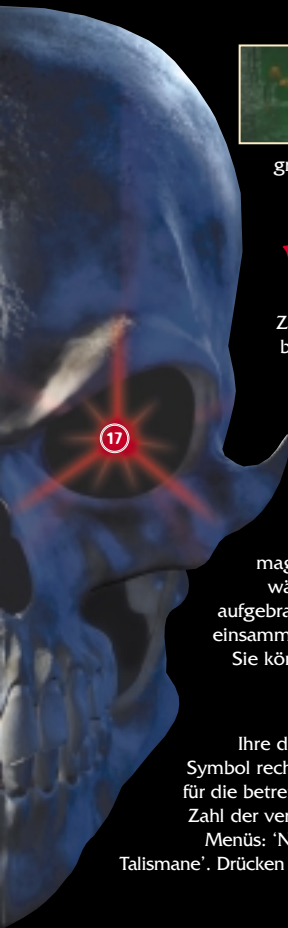
Gegenstände aktivieren, Dinge suchen

Hebel, Türen, Plattformen und andere Geräte werden im allgemeinen aktiviert, wenn Sie in ihrer Nähe sind und auf der Tastatur die Leertaste drücken. Dadurch könnte zum Beispiel eine nicht verschlossene Truhe geöffnet, eine Plattform in Bewegung gesetzt, eine verborgene Tür aufgespürt werden – oder Sie tapen in eine Falle, die Ihren Helden auf der Stelle umbringt.

Orientierung

Sie können den Boden des Verlieses mit Kreidepfeilen markieren, um sich die Orientierung zu erleichtern. Ihr Kreidevorrat wird als achtes Symbol am Ende des 'Distanzwaffen'-Menüs angezeigt. Rufen Sie das Menü mit 'F2' auf und drücken Sie '8', um einen Pfeil auf den Boden zu malen. Ihr Kreidevorrat ist zwar begrenzt, wird aber zu Beginn jedes neuen Abschnitts wieder aufgefüllt. Markieren Sie wichtige, jedoch leicht zu verwechselnde Stellen in der Tiefe des Labyrinths.





Gift

Wenn Ihr Held oder Ihre Heldin sich vergiftet, erscheint ein grünes Schädelssymbol, und das Bild verfärbt sich grünlich. Setzen Sie einen Gegengift-Zauber ein, dann verschwinden die Giftsymbole. Ohne Gegengift verlieren Sie jedoch unaufhaltsam Gesundheitspunkte, bis Sie schließlich elend zugrunde gehen.

Wirkungsdauer von Zaubern, Tränken und magischen Schwertern

Zaubersprüche werden eingesammelt und gehortet. Sie können sie beliebig einsetzen. Die Wirkung eines Zaubers setzt sofort ein. Fast alle Tränke und Talismane lassen sich aufbewahren und bei Bedarf verwenden, doch ist die Wirkungsdauer von Tränken und Talismanen begrenzt. Sobald ein Zaubertrank oder -spruch aktiviert wird, erscheint entweder ein Symbol auf dem Bildschirm oder ein sichtbarer Effekt umgibt Ihre Spielfigur. Wenn das Symbol oder die Erscheinung verblaßt, endet auch die Wirksamkeit des Tranks oder Talismans. Die Zauberschwerter (rotes, Gift-, Silber-, und schwarzes Geisterschwert) und der magische Kriegshammer sind etwas Besonderes. Ihre Kraft schwindet während des Einsatzes allmählich, bis diese Waffen schließlich völlig aufgebraucht sind und sich auflösen. Wenn Sie eine weitere dieser Waffen einsammeln, wird Ihre alte durch eine neue mit der vollen Ladung ersetzt. Sie können jedoch immer nur jeweils eine dieser Waffen bei sich tragen.

Die Funktionstasten-Menüs

Ihre derzeit gewählte Waffe und/oder Ihr derzeit gewählter Zauber ist als Symbol rechts oben im Bild dargestellt. Außerdem sehen Sie, wieviel Munition für die betreffende Waffe verbleibt (falls die Waffe Munition benötigt) sowie die Zahl der verbleibenden Zaubersprüche des gewählten Typs. Es gibt vier Funktionstasten-Menüs: 'Nahkampfwaffen', 'Distanzwaffen', 'Zaubersprüche' sowie 'Tränke und Talismane'. Drücken Sie 'F1' ('F 4', um das gewünschte Menü aufzurufen. Dann erscheint

eine Reihe von Kästchen am unteren Bildschirmrand, in denen die Waffen und anderen Gegenstände, die Sie im Laufe des Abenteuers eingesammelt haben, als Symbole abgebildet sind. Rechts unten neben jedem Symbol steht eine Zahl. Drücken Sie die entsprechende Zifferntaste, um die betreffende Waffe, den Zauber oder Talisman zu wählen bzw. zu aktivieren. Manche Symbole sind rechts oben mit einer Zahl versehen. Sie gibt die Zahl der verbleibenden Zauber oder Talismane einer Art oder aber Ihre restliche Munition für die jeweilige Distanzwaffe an. Ihre derzeit aktiven Talismane sind links oben im Bild als Symbole angezeigt.

F1: Nahkampfwaffen

Ein Kästchen mit einem Symbol und einer Zahl bedeutet, daß Sie diese Waffe besitzen. Wenn Sie die entsprechende Zahl eingeben, wird Ihr Held oder Ihre Heldin mit diesem Gerät bewaffnet, und die Zahl wird markiert. Außerdem erscheint rechts oben im Bild ein Symbol der gewählten Waffe. Sie können jeweils nur ein Exemplar einer Waffe mit sich führen.

1: Schwert



Die Grundausrüstung jedes Abenteurers im Deathtrap Dungeon.

Typ: *Klinge*.

2. Kriegshammer



Eine höchst wirksamer Artikel, um Gegner ruhig zu stellen. Langsam, aber zerstörerisch.

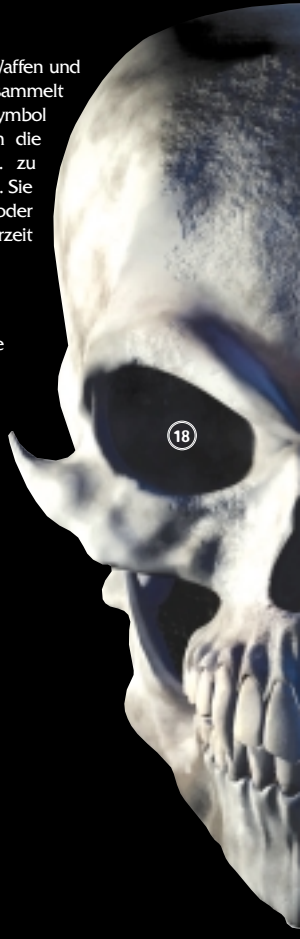
Typ: *Stumpf*.

3. Rotes Schwert



Das rote Schwert ist eine mächtige Waffe und der Schrecken aller Drachen und Dämonen.

Typ: *Klinge/rote Magie*.



4. Schwarzes Geisterschwert

Eine verheerende Waffe, die großen Schaden anrichten kann. Doch hüten Sie sich, denn wer das Schwert schwingt, muß für jede Wunde, die er einem Gegner zufügt, ebenfalls leiden.

Typ: *Klinge/schwarze Magie.*



5: Silberschwert

Das Silberschwert bezwingt Untote und schickt ihre kreischenden Seelen in die Hölle zurück.

Typ: *Klinge/weiße Magie.*



6: Giftschwert

Die schrecklichen Kanten dieses Schwerts sind mit den gefährlichsten Giftstoffen getränkt, die der Welt bekannt sind. Besonders wirkungsvoll, um die lebenden Giftspeier des Verlieses, die Riesenspinnen und Skorpione, mit einer Überdosis an ihren eigenen Mitteln auszuschalten. Typ: *Klinge/Gift.*



7: Magischer Kriegshammer

Die einzige Waffe, die den Felsenmenschen etwas anhaben kann. Und sie ist ein ausgezeichnete Helmbrecher. Sie werden Ihre Freude daran haben. Typ: *Stumpf/graue Magie.*



8. Unbewaffnet

Fäuste und Füße und Kopfstöße, die letzten Waffen der Verzweifelten. Typ: *Stumpf.*



F2: Distanzwaffen

Wenn Sie die Taste mit der jeweiligen Zahl drücken, nimmt Ihr Held oder Ihre Heldin die entsprechende Waffe zur Hand (sofern das Symbol angezeigt wird, die Waffe also verfügbar ist). Mit der Feststelltaste feuern Sie die Waffe ab. Sie können nur ein Exemplar

jeder Distanzwaffe zur Zeit mit sich führen. Bomben bilden eine Ausnahme. Ihre verfügbare Munition für jede Waffe ist rechts oben neben ihren Symbolen als Zahl angezeigt. Außerdem wird das Symbol der gewählten Waffe samt Munitionsangabe rechts oben im Bild eingeblendet. Wenn Sie Munition auflesen (also Feuerwerksraketen, Granaten, Geschosse für die Donnerbüchse oder Drachengalle), wird sie der Munitionsmenge für die dazugehörige Waffe hinzugezählt (vorausgesetzt, Sie haben die Waffe). Wenn Sie Munition für eine Waffe einsammeln die Sie noch gar nicht besitzen, wird dieser Vorrat erst angezeigt, wenn Sie die Waffe aufgelesen haben.

1: Donnerbüchse



Eine Schußwaffe, die mit Hilfe von Alchimisten-Schwarzpulver Unmengen von Nägeln und Bleigeschossen auf den Gegner prasseln läßt. Sehr wirksam, aber die Munition ist ziemlich schwer zu finden.

Typ: *Ballistisch.*

2: Bombe



Kraftvolle Wurfwaffe mit kurzer Zündschnur. Achten Sie darauf, daß Sie die Detonation Ihrer eigenen Bombe nicht aus der Nähe erleben!

Typ: *Explosiv.*

3: Granatwerfer



Der 'Werfer' schleudert lebensgefährliche Schwefelgranaten auf Ihre Gegner ab.

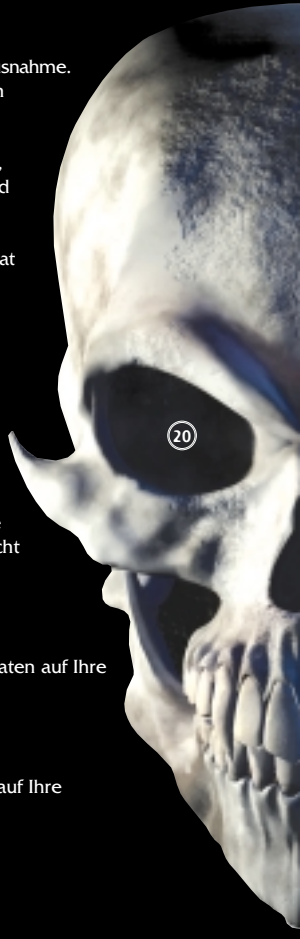
Typ: *Explosiv.*

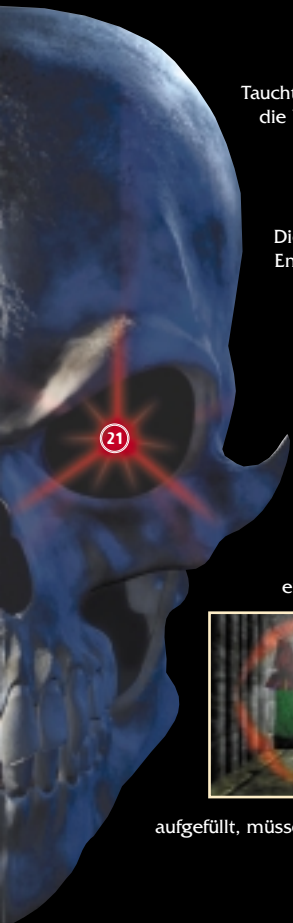
4: Höllenmaschine



Die Höllenmaschine wirft mächtige Feuerwerksraketen auf Ihre Widersacher. Äußerst selten, also überlegt einzusetzen. Feuerwerksmunition ist noch seltener.

Typ: *Explosiv.*





5: Feuerwerfer

Taucht den Gegner in ein loderndes Flammenmeer. Setzen Sie die Waffe sorgsam ein, denn die Munition, Drachengalle, ist kaum zu bekommen (wie Sie sich vorstellen können).



Typ: *Feuer.*

6: Flammenlanze

Die Flammenlanze stößt ätherische Impulsstöße magischer Energie aus, durch die das Ziel Stück für Stück zerfällt. Die Flammenlanze zerfällt ebenfalls, sobald ihre Ladung aufgebraucht ist. Typ: *Energetisch.*



(8): Kreide

Kreide ist natürlich keine Distanzwaffe, sondern viel zu schade zum Werfen. Wählen Sie diese, wenn Sie den Boden des Verlieses mit einem weißen Kreidepfeil markieren möchten. Die Pfeile erleichtern Ihnen die Orientierung im Labyrinth der Gänge.



F3: Zaubersprüche

Wenn Sie die Taste mit der jeweiligen Zahl drücken, wird der entsprechende Zauber gewählt (sofern das Symbol vorhanden ist).

Drücken Sie dann Taste 'S', um den Zauber auszulösen. Sie können sogar zaubern, wenn Ihre Spielfigur eine Waffe in der Hand hält. Der gewählte Spruch ist auch rechts oben im Bild als Symbol zu sehen. Die Zahl daneben gibt an, wieviele Zauber dieser Art

Sie vorrätig haben. Sie können nur eine begrenzte Anzahl von Zaubern einer Art sammeln. Haben Sie Ihren Vorrat restlos

aufgefüllt, müssen Sie ihn ein wenig dezimieren, bevor Sie weitere Zauber dieser Art einsammeln können.



1: Glühwürmchen



Ein zauberhafter Effekt, der Ihren Körper mit Licht durchflutet, als schwirrten kleine, leuchtende Glühwürmchen umher. In dunklen und schaurigen Gegenden (also überall hier) sehr nützlich.

2: Sternenzauber



Der Sternenzauber schießt eine helle Lichtkugel ab, die in der Unterwelt die Schatten der ewigen Nacht bannt, während sie vorbeizieht. Außerdem fügt sie Untoten

Schaden zu. *Typ: Energetisch/weiße Magie.*

3: Feuerball



Mit diesem Zauber wird dem Gegner ein Feuerball entgegengeschleudert.

Typ: Explosiv/rote Magie.

4: Klingenzauber



Schleudert Unmengen von rasiermesserscharfen Klingen durch die Luft. Jeder, der ihnen in die Flugbahn gerät, wird leicht ... zerschnitten, um es milde auszudrücken. Sie können bis zu 6 dieser Zauber sammeln.

Typ: Klinge/graue Magie.

5: Steinschlag



Feuert eine Steinlawine auf den Gegner ab. So werden Sie eigenhändig mit Ihren Widersachern fertig. Von diesem kraftvollen Zauber können Sie je einen besitzen.

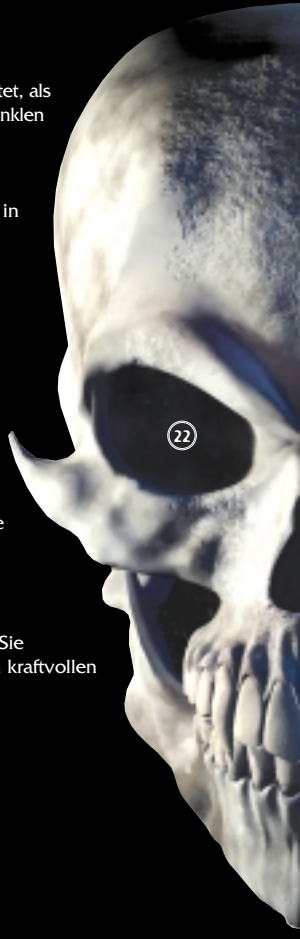
Typ: Stumpf/graue Magie.

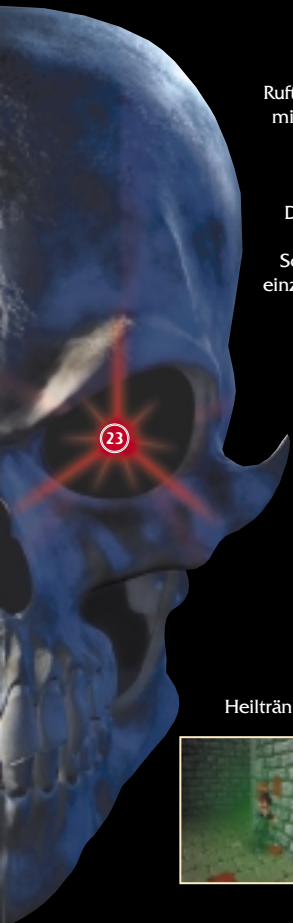
6: Verstärkter Klingenzauber



Autsch! Von diesem kraftvollen Zauber können Sie immer nur einen auf Vorrat halten.

Typ: Klinge/graue Magie.





7: Blitzschlag

Ruft die Macht des Gewittergottes an, damit er Ihre Gegner mit gleißenden Blitzschlägen straft. Schockierend wirksam.

Typ: *Energetisch/blau* **Magie.**



8: Sprengschwein

Durch diesen abwegigen Zauber, der angeblich das Werk eines verwirrten Magiers ist, werden selbstmörderische Schweine aus einer anderen Dimension herbeigerufen. Ihr einziges Lebensziel ist es, zu explodieren. Vorzugsweise in der Nähe von jemandem anderen. Typ: *Explosiv/rote* **Magie.**



F4: Tränke und Talismane

Wenn Sie die Taste mit der jeweiligen Zahl drücken, aktivieren Sie den entsprechenden Trank oder Talisman (vorausgesetzt, das Symbol wird gezeigt). Manche Tränke und Talismane werden bereits wirksam, sobald Sie sie auflesen. Die Anzahl Ihrer vorrätigen Tränke und Talismane jeder Art wird rechts oben neben dem jeweiligen Symbol angezeigt. Aktivierte Talismane sind außerdem links oben im Bild eingeblendet. Sie können nur eine begrenzte Anzahl von Talismanen und Tränken einer Art sammeln. Haben Sie Ihren Vorrat restlos aufgefüllt, müssen Sie ihn ein wenig dezimieren, bevor Sie weitere Vertreter dieser Art einsammeln können.

1: Heiltrank

Heiltränke sind für den unermüdlichen Abenteurer ein absolutes Muß. Sammeln Sie so viele, Sie können und benutzen Sie so wenige wie möglich!



2: Gegengift

Eine Dosis Gegengift hebt die Wirkung bisheriger Vergiftungen auf.



3: Körperkraft



Bei Anwendung steigert dieser Trank das Ausmaß des Schadens, den Sie beim Angreifen zufügen (erheblich).

4: Tempo



Diese Tränke steigern Ihre Geschwindigkeit erheblich.

5: Vereisung



Unerlässlich für jeden Abenteurer, der ernsthaft in Erwägung zieht, es mit Drachen aufzunehmen. Die Vereisung hilft dem Benutzer, Verbrennungen für kurze Zeit zu widerstehen.

6: Abschirmung



Der Talisman der Abschirmung schützt Sie mit einem magischen Schild vor Verletzungen durch Angriffe. Die Wirkung des Zaubers dauert an, bis alle Schilde zerstört sind.

7: Antimagie

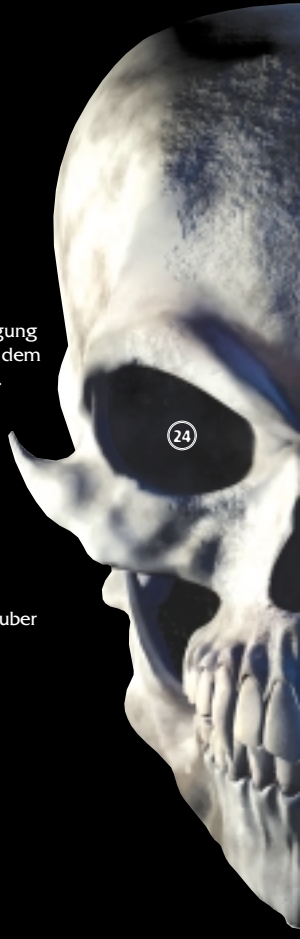


Durch diesen Zauber werden die verhängnisvollen Auswirkungen gegnerischer Magie aufgehalten. Der Zauber verliert seine Wirkung, sobald die Schilde zerstört sind.

8: Unsichtbarkeit



Dieser Talisman macht Sie für kurze Zeit unsichtbar.



Talisman mit sofortiger Wirkung

Der folgende Zauber entfaltet seine Wirkung, sobald Sie ihn aufheben:

Ankh der Lebenskraft

Ankhs stellen für den Träger einen wahren Gesundbrunnen dar. Das Henkelkreuz spendiert Ihnen 100 Gesundheitspunkte (auch, wenn dadurch Ihr Einstiegswert überschritten wird).



Schlüssel

In den verschiedenen Abschnitten der Unterwelt sind diverse Schlüssel



versteckt. Jene, die Sie bereits haben, sind unten rechts im Bild als Symbole dargestellt. Die Schlüssel (es gibt rote, silberne und goldene) sind nur auf der Spielstufe auf der sie gefunden wurden einsetzbar.

Schätze

In Deathtrap Dungeon besteht Ihr Vermögen aus Goldmünzen und Kronen. Die Menge des



Edelmetalls, das Sie in einem Abschnitt eingesammelt haben, geht nach Beendigung des Abschnitts in Ihre Punktwertung ein. Sie können Goldmünzen und Kronen auch dazu verwenden, an den Sicherungsstellen eine

Zwischenspeicherung Ihres Spielstands zu erkaufen. Nur dort können Sie Ihr Spiel sichern. Ihr Goldschatz ist links unten im Bild als Symbol dargestellt.

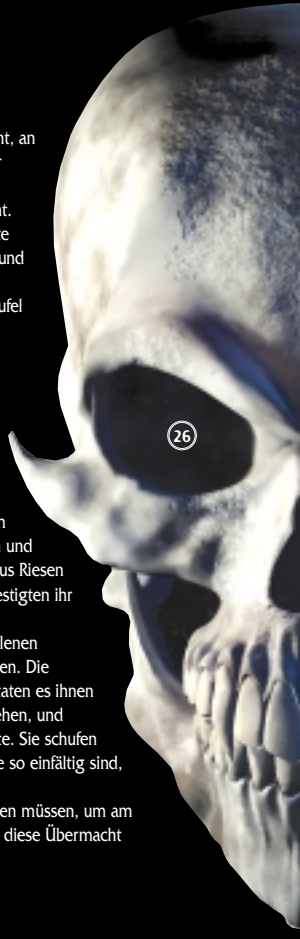


Die Bewohner des Labyrinths

Melkor, der Drache, ist eine uralte Bestie mit ungeheurer Macht. Viele bössartige Kreaturen haben sich um ihn und Baron Sukumvit geschart und sind eifrig bemüht, an der Beute und dem Tribut aus der Stadt Fang teilzuhaben. Auch ein hochrangiger Dämonenfürst aus dem Palast der Qualen in der Hölle hat sich dem Drachen angeschlossen. Er hat seine Truppen aus der Legion der Verdammten mitgebracht. Dazu gehören auch eine Armee von Untoten – verwesende Zombies, grauenhafte Skelettkrieger, Geister, die einem die Seele erschauern lassen sowie Stoßtrupps und Ungeheuer aus dem Abgrund (feixende Kobolde, grimmige Höllenreißer, Kampfpriesterinnen mit schwarzer Seele, vierarmige Dämoninnen und andere Teufel der Finsternis).

Und noch mehr Wesen des Chaos sind Melkors Ruf zu den Waffen gefolgt. So bauten die gefürchteten Insektenkrieger ein Nest tief unten im Verlies, wo ihre geflügelten Stecher und chitinbewehrten Soldaten sich ein eigenes Herrschaftsgebiet erstritten. Die Orks vom Stamm der Krallenaugen entsandten zum Schutz des Verlieses ein Bataillon wilder Reiter, angeführt von Ugluk Sturmgrunz, einem ihrer Schamanen, sowie drei Medusen, deren Blicke ihre Opfer versteinern. Erwartungsgemäß haben sie sich in den Abwasserkanälen häuslich eingerichtet. Der König der Rattenmenschen wiederum kam mit einem großen Aufgebot und einer kompletten Brigade von Musketieren und Schwertkämpfern. Sie werden von seinen Leutnants, abstoßenden Mischlingen aus Riesen und Rattenmenschen, angeführt. Diese Ausgeburten einer kranken Phantasie befestigten ihr Gebiet in den Gewölben mit Zinnen und Bunkern und legten einen nahezu undurchdringlichen Verteidigungsring rund um die Drachenhöhle. Auch die gefallenen Drachenritter, zu gedungenen Henkern geworden, trafen ein, um Melkor zu dienen. Die Felsmonster, brutale Bestien aus Stein, die nur von Bosheit und Gier erfüllt sind, taten es ihnen gleich. Chaos-Alchimisten kamen, um ihrem niederträchtigen Gewerbe nachzugehen, und benutzten fortan die unschuldigen Bürger von Fang für ihre abartigen Experimente. Sie schufen tollwütige Minotauren und mechanische Monstrositäten – ein Greuel für jene, die so einfältig sind, sich den Risiken des Labyrinths auszusetzen.

Das war nur eine Auswahl der Gefahren, denen Sie sich bei Ihrem Streifzug stellen müssen, um am Ende den Drachen ein für alle Mal zu besiegen. Nur der größte Held kann gegen diese Übermacht bestehen. **Sind Sie der Beste?**





DIE MITWIRKENDEN

Spielidee:

Ian Livingstone

Teamchef:

Paul Sheppard

Leitung der Spielgestaltung:

Richard Halliwell

Andrew Wensley

Spielgestalter

Charlie Bewsher

Steve Bristow

Jamie Thomson

Chefprogrammierer:

Matt Curran

3D-Engine:

Ash Nehru

Man Seng Ho

Jurjen Katsman

Programmierer:

Phil Drinkwater

Vorspann und Todeffekte:

Paul Morris

Zusätzliche

Programmierung:

Lee A. Briggs

Stellios Michael

Playstation-

Programmierung:

Rud Campsteijn

Tim Van Klooster

Künstlerische Leitung:

Matt Bagshaw

Grafik:

Charlie Bewsher

Mike Leslie

Mark Tatham

Zusätzliche Grafik

Leigh Christian

Jon Evans

Alan Heyburn

Beleuchtung:

Mike Leslie

Iestyn Tronson

Vorspann und

Spezialeffekte:

Kieron Helsdon

Soundeffekte & Musik:

Mike Ash
Steve Monk

FMV-Storyboard:

Ian Livingstone
Matt Bagshaw

FMV-Produktion

Digital Animations Ltd.

Anleitung und Bestiarium:

Jamie Thomson

Grafische Gestaltung des

Bestiariums:

Martin McKenna

Projektverwaltung:

Rose Montgomery

Spieletester in

Großbritannien:

Jody Craddock
Neil Donnell
Chris Eldridge
Andy Farquhar
Michael Hanley
Richard Hughes
James McNeil
Tony Miller
Tom Murton
Clint Nembhard
Jon Payton
Daimion Pinnock

John Ree

Jonathon Redington

Gordon Ross

Jason Sheldon

Deutschland:

Gesamtleitung

Christian Zoch

Marketing Executive

Lars Wittkuhn

Handbuch

Eva Hoogh

Sprachaufnahmen

Deutschland:

Tonsynchron

Director of Marketing

John Davis

Marketing Manager

David Burton

Marketing Assistant

Andy Watt

PR:

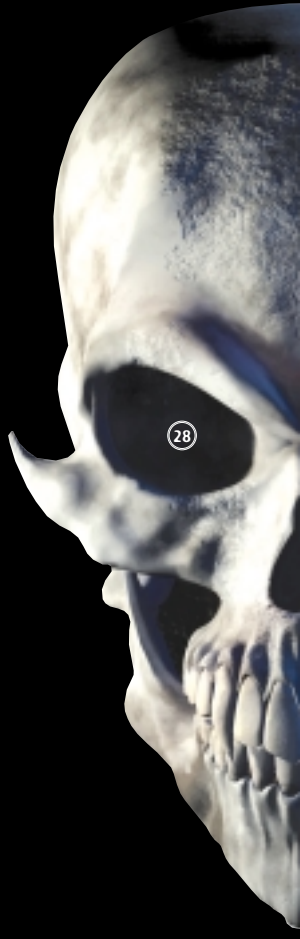
Steve Starvis

Lydia Stojanovic

Packaging Design & A.D.

Frank Parker &

Mark Beevers @ E.C.S.





Gefangen im



DEATHTRAP

Dungeon?



DEUTSCHLAND

0190 51 00 51

(1,20 DM pro Minute. Minderjährige benötigen das Einverständnis ihrer Eltern)

Österreich / Schweiz 0049 1805 22 51 00

Sie können uns aber auch ein Fax (05241 95 33 95) oder eine e-mail
(egios@maxupport.de) schicken.







Red Lotus

Kettenhund

Asylum
STUDIO

© & © 1998 Eidos Interactive Limited.

EIDOS
INTERACTIVE

Deathtrap Dungeon™ is a registered trademark owned by Ian Livingstone and is used with permission.